

Экран как инструмент в научно-просветительской и исследовательской работе музея

В начале XXI века в одном из вопросников на сайте «Литература» писатель Владимир Сорокин заявил: «... наступает время визуального восприятия, то есть время картинок. Литература полноценно одна существовать не сможет». Литература, несмотря на такой радикальный прогноз, существует сама по себе с «картинками» и без «картинок». Недавно Владимир Сорокин открывал в Екатеринбурге очередной, один из многочисленных книжных магазинов с серьезным репертуаром. Однако, визуальное восприятие, «картинки», экран в XX веке действительно стали неотъемлемой частью жизни. В экранный формат устремились даже такие искусства как танец и театр. Становятся традиционным явлением театральные Интернет-фестиваль (уже третий), фестиваль Танцевальных Фильмов «Кинотанец». Видео-арт, недавно воспринимавшийся как одно из побочных течений актуальной арт-деятельности или продукт массовой визуальной культуры, получил официальное признание. Министерство культуры и массовых коммуникаций РФ и Федеральное агентство по культуре и кинематографии проводят Международный фестиваль цифрового кино IZOLENTA, Международный Мультимедийный фестиваль «Осень#».

В методологии преподавания музейного дела на факультете искусствоведения и культурологи УрГУ, экранные средства давно занимают важное место. Благодаря работам философа Д. В. Пиварова и его школы, а также 45-летнему опыту искусствознания в Уральском университете, изучение визуальной культуры уже с 1970-х гг. стало здесь одним из приоритетных гуманитарных научных направлений. В начале XXI в. факультет искусствоведения и культурологии сделал заметный акцент на изучении современной культуры, включая методологии современного искусства, современную интерпретацию наследия, дизайноведение, межкультурную коммуникацию, социально-культурную деятельность. Творческие индустрии как часть учебных программ кафедры музееведения и других специализаций на факультете особенно актуальны. Креативный визуальный аспект деятельности музеев становится все более заметным явлением в культуре Екатеринбурга, а в

масштабе Урала становится дополнительным рычагом повышения статуса и развития имиджа нашей территории.

Компьютерные сети Уральского университета значительно расширяют возможности изучения научно-просветительской музейной деятельности России и мира. Экранное информационное поле, все более совершенные компьютерные программы создают возможности для новых форм получения и трансляции информации. В пространстве открытого в прошлом году в УрГУ «Виртуального филиала Государственного Русского музея» на факультете искусствоведения и культурологии создана учебная аудитория.

Здесь наряду с традиционными занятиями с экранным сопровождением проходят Интернет-конференции и видеомосты с сотрудниками музеев России и Европы, ставшие регулярным методологическим тренингом для преподавателей факультета и сотрудников местных музеев. В Уральском университете идет стремительное развитие виртуальных возможностей библиотеки. Презентации на сайте университета (<http://www.usu.ru/>) учебных материалов (<http://edu.usu.ru/progr/>), справочников (<http://virlib.eunnet.net/win/directory.html>), периодики (<http://virlib.eunnet.net/win/reg.html>), анонсов книг (<http://virlib.eunnet.net/win/ann.html>) становятся все более удобными для пользователей. На сайте факультета искусствоведения и культурологии (<http://www2.usu.ru/arthistory/welcome.html>) размещается визуальная информация о выставках (<http://www2.usu.ru/arthistory/gallery.html>), встречах (<http://www2.usu.ru/arthistory/meetings.html>), проектах Центра Современной культуры УрГУ (http://www2.usu.ru/arthistory/art_projects.html), художественных технологиях (http://www2.usu.ru/arthistory/evro_a_one.html). Опыт визуальных презентаций на сайте факультета дает возможность развивать креативное мышление студентов и используется в ряде спецкурсов специализации «менеджмент музеев и галерей», а также «реставрация и консервация памятников материальной культуры».

В контексте этих специализаций осуществляемых кафедрой музееведения и прикладной культурологи музейные экранные средства необходимы как базовые для изучения необходимого инструментария современного музея. Кафедра музееведения в своей работе помимо музееведческой литературы и периодики использует программы КАМИС, электронные музейные издания и возможности Интернета. Однако практику по использованию этого инструментария студенты за редкими исключениями проходят вне музеев, так как внедрение этих технологий в наших нестоличных

музеях идет медленно и неспешно. Обычно базой для изучения этих уже не новых средств музейной работы для наших студентов становятся столичные музеи и виртуальные технологии, имеющиеся на факультете. Местные музеи за исключением немногих, таких как Екатеринбургский музей изобразительных искусств или музей Уральской государственной Архитектурно-художественной академии, не располагают передовыми новыми экранными возможностями. Причина этой ситуации не только в высокой стоимости технологий, но и в осторожном консерватизме музейных сотрудников в отношении к новым экранным средствам как феноменам внемузейной визуальной реальности. Ведь музей как место визуализации культурного или природного наследия (выражаясь языком Деррида, место «презентации времени»¹⁾) имеет свою специфику.

Несмотря на то, что сам музей в какой-то степени экран жизни и истории, и музейная витрина с экраном внешне схожи, однако по своим имманентным свойствам это разные аспекты визуальной культуры, и экран может оказаться противоположным музеем по своей сути. Музей, если брать за основу его традиционную европейскую модель, в первую очередь — место жизни и визуализации подлинника, экран как любой макет или аннотация — способ создания иллюзии и носитель информации, научно-вспомогательное средство. В музей приходят посмотреть на подлинник, возможно, увиденный ранее в альбоме, на TV, на CD-диске или на веб-сайте, потому что это подлинник. Вспомним недавнее паломничество в Лувр после книги Дэна Брауна «Код да Винчи», несмотря на обилие альбомов, CD- и DVD-дисков о творчестве Леонардо и о Лувре. Так после игры «Крутой Сэм» дети с особым интересом узнают памятники искусства древнего Египта, которые в этой игре служат фоном действия, хотя и их увидеть в реальности. Альбом или экран предлагает зрителю репродукцию (мы в данном случае не говорим об искусстве, создаваемом экранными средствами). Экран, кажется, снимает само понятие подлинности. Проблема точного соответствия репродукции подлиннику в компьютерных программах типа 3-D и других подобных средствах вообще утрачивает смысл, так как, в среде создаваемых ими симулякров перевоплощается любая модель. Актуальность проблемы «музей и виртуальная реальность», «музей и машина» транслирует программа IX Музейной ночи «Я — машина». Как анонсирует Красноярский музейный центр, где пройдет это техногенное и паратеатральное действо: «Главным сюжетом IX Музейной ночи станут взаимоотношения человека и техники. Обожествление машин, замена «живого» об-

щения современными средствами связи, машиномания, машинозависимость, машинолюбие... человек становится заложником технического божества, которое он сам сотворил».²

Однако если к экрану в музее подойти как к научно-вспомогательному материалу, средству или инструменту для работы, появляется другая причинно-следственная связь. Экран не может подменить собой музей так же как телевизор не может заменить реальную жизнь, сколько бы люди не смотрели сериалы. Но экран предлагает широкий выбор ценностей. С ним можно увидеть дальние страны, много узнать или испытать, заглянуть в фантастический мир или следить за новостями. Другая сторона возможностей экрана — отстраненный взгляд на реальность, структурирование и трансформация реалий жизни, возможность реконструкции утраченного. Еще в средние века термин «виртуальный» использовался для концептуализации событий, существующих временно и в частичной форме, а также для объяснения связи всеобщей абсолютной сущности с активностью единичных предметов.

Экспансия виртуальной реальности, которая наблюдается в постмодерном обществе, сделала не только музейный веб-сайт, но и виртуальный музей общедоступными явлениями. В пространстве экрана сегодня можно создать любой музей, разместить любые коллекции, которых нет в реальности, тем самым систематизируя в экранном варианте то, что в реальном пространстве систематизировать невозможно. Таким образом, экран расширяет границы возможностей для любых обобщений и систематизаций. Можно привести в пример виртуальный музей Диего Риверы (The virtual Diego Rivera web museum http://www.diegorivera.com/diego_home_eng.html) с его ссылками на реальные музеи художника или созданный по сценарию А.В.Лебедева Виртуальный музей русского примитива (http://www.museum.ru/museum/primitiv/exc_001.htm) или венгерский сайт — Виртуальная галерея (Web Gallery of Art <http://www.wga.hu/index1.html>) и многие другие подобные сайты. Увеличивая объемы информации, превышающие данные любых не-виртуальных энциклопедий в сфере образования и просвещения виртуальные технологии коренным образом расширяют и преобразуют возможности и сам процесс освоения информации.

В процессе обучения студентов музейному делу, особенно в разделе курса, трактующем музейные программы, адресованных публике, мы рекомендуем наряду с музееведческой литературой широко использовать экранные пособия и материалы сайтов. Прежде нашим главным экранным пособием были фильмы о музеях. Некоторые остаются актуальными и сегодня. Экранная интерпре-

тация коллекций и залов Эрмитажа или аналитические фильмы студии Ла Сетт, некоторые передачи цикла «История одного шедевра» и сегодня представляются актуальными и не утратили своей ценности для научно-просветительской работы. Однако, как любые технические средства многие из них устаревают, и отдельные произведения научно-популярного и учебного кино можно использовать сегодня как примеры методологических просчетов и интерпретационных банальностей.

Не избежали таковых и многие CD-ROMы музеев. Упрощенные программы, примитивный справочный аппарат, фактические ошибки, случайный набор репродукций, к сожалению, широко распространены в CD и DVD продукции. Очень отличаются по качеству, например, французские диски о Лувре, или итальянские о галерее Уффици от отечественной продукции о тех же музеях. Почти десять лет назад появился, например, диск о Лондонской национальной галерее.³ Устаревший сегодня по своему программному обеспечению, требующий дополнительных настроек, он до сих пор остается актуальным образцом музейной педагогики. На диске — удобная система поиска по авторам, жанрам, хронологии. Он включает разделы информации по видам, объектам, технологиям и художественным приемам, содержит обширный справочный материал. Некоторые изображения анимированы (закрываются дверцы алтарей, поворачиваются отдельные объекты композиции, демонстрируется работа перспективы, укрупняются детали и т. д.). Факты тщательно отобраны. К сожалению, большинство отечественных дисков до сих пор не обладают такими возможностями, хотя в их основе — несложные способы презентации. За неимением лучшего они могут быть использованы в просветительской работе, но вряд ли станут пособием для самостоятельного изучения музеев. Есть не самые удачные диски в рекламируемой продукции на сайте центра ПИК (Центр по проблемам информатизации сферы культуры <http://www.cpic.ru/>). Как, например, страдающий фактическими и методологическими ошибками CD-ROM «Художественная энциклопедия классического зарубежного искусства» (М., Коминфо, 2004). Хотя нельзя не отметить размещенный на этом сайте удобный каталог российской мультимедиа продукции по культуре, искусству и образованию. Выгодно отличается достаточно высоким качеством CD-продукция и веб-сайт Русского музея.

Интернет сегодня позволяет представить информацию о музеях в качественно иной форме, создавая для пользователя эффект включенности в глобальную обучающую среду. Экран позволяет

ввести игровой элемент в ход получения информации, что, несомненно, делает его более живым и интересным. Так с появлением музейных веб-сайтов студенты заметно активнее накапливают эрудицию. Проекты Российской сети культурного наследия на сайте <http://www.cultivate.ru/> стали существенным дополнением к Российской музейной энциклопедии. В текущем году исполнилось 10 лет серверу Музеи России (<http://WWW.museum.ru/>), который давно стал для нас незаменимым пособием в работе и источником новостей. Размещенный здесь Всероссийский Регистр Музеев представляет собой довольно обширный, но далеко не полный перечень российских музеев, галерей, выставочных залов, культурных центров, парков, музейных объединений и организаций. Наряду с текстами здесь можно найти ссылки на адреса музейных сайтов, на отдельных страницах и на сайтах, к которым отсылает сервер — иллюстративный материал, которого так мало даже в хороших учебниках по музееведению. Например, на сайте Государственного Эрмитажа, начало которому было положено в 1997 году проектом Эрмитаж — IBM, история музея рассматривается в разделе линии времени снабженной изображениями зданий музея, основных коллекций из которых складывался музей. Поисковая система этого сайта позволяет найти здесь произведения по типу, автору, сюжету. В 2003 г. была создана Виртуальная Академия Эрмитажа как совместный продукт музейной педагогики и экранных технологий (http://www.hermitagemuseum.org/html_Ru/06/hm6_2.html). На сайте Третьяковской галереи исторический очерк сопровождается архивными фотографиями семьи Третьяковых (<http://www.tretyakovgallery.ru/russian/history/>), есть здесь планы залов и много других полезных данных. Остается пожалеть, что не все музеи обновляют свои материалы и не все вошли в эту ценную информационную систему. В числе обязательных для использования в курсе музееведения в нашей программе назван также Сайт Международного совета музеев (Conseil international des musees (ICOM) на сервере ЮНЕСКО (<http://icom.museum/>). По ходу курса «История музеев мира» рекомендуется обращаться к сайту Virtual Library museums pages a distributed directory of on-line museums (<http://icom.museum/vlmp/>), где материал систематизирован по странам, типологии музеев, разделам истории, тематике и т. п.

На занятиях по нашим специализациям важны не только ознакомительные, но и методологические экранные возможности. Например, раздел «Как создавать собственные информационные ресурсы» на сайте «Музей будущего» стал для нас удобным учебным

пособием, так же как размещенные в Интернете (<http://www.adit.ru/adit98/material/pd501r.htm>)

и опубликованные работы труды сотрудников АНОК Музей будущего (<http://www.future.museum.ru/>). С появлением у нас виртуального филиала ГРМ мы используем также материалы семинаров-тренингов, таких как «Виртуальный филиал ГРМ как средство развития и продвижения учреждений культуры и образования» (Зеленогорск, 28 марта — 2 апреля 2006 г.). Инновационный характер несут и программы Сибирских музейных Мастерских (<http://www.museum.ru/museum/aom/omf/main.htm>): Музейный Квартал + Пиар-Мастерская, видео — Медиа Интерпретации, взросло-детское — Мастерская На Перекрестке. Менеджмент-Мастерская преобразованная в Проектно-Аналитическую Мастерскую и др. В числе источников полезной и новейшей информации об экранных возможностях в музейной работе, конечно, и материалы ежегодной международной конференции «EVA 2006» (<http://www.evarussia.ru/>).

Экран оказывается полезным инструментом музейной работы не только в программах адресованных публике, но и в некоторых сферах научной деятельности (каталогизация музейных фондов, экспертиза объектов культуры, научная реставрация). Недавно журнал «Антиквариат» начал выпускать CD-приложение, включающее в себя такие актуальные материалы как: торговые марки, каталожные материалы, сведения о ценах и другие полезные в экспертной работе определителями. Ценные материалы для научных сотрудников музеев и студентов, занимающихся атрибуцией, экспертов представляют поисковые системы на музейных веб-сайтах. Зачастую весьма полезной оказывается информация на веб-сайте аукционного дома «Гелос» (<http://www.gelos.ru/>). Оперативное размещение в виртуальном пространстве сообщений о музейных кражах, подделках на сайте Росохранкультуры (<http://new.gosohrancult.ru/news/272/>) и в популярных масс-медиа, таких как, например, «Аферизм.ру» (<http://www.aferizm.ru/>), на котором можно найти любопытную информацию из истории и методики подделок объектов культуры (http://www.aferizm.ru/poddelka/antikvar/pod_antikvar_falsh.htm). Подобные сайты, не претендующие на научность, могут тем не менее оказаться полезными для коллекционеров, студентов специализирующихся на экспертизе культурных ценностей, работников таможенной службы. Литература, на основе которой составлена информация на страницах подобных сайтов, давно стала библиографической редкостью. В связи с недавней кражей в Эрмитаже ценность быстрого размещения в Ин-

тернете таких данных особенно очевидна. Публикация материала на бумажных носителях занимает много времени. В свете последних событий обязательным для сотрудников музеев, антикваров и экспертов должно стать посещение раздела «Живопись в криминальных сводках» на портале коллекционеров UUU_RU (<http://www.uuu.ru/>). Учитывая, что за последние четыре десятилетия в наших крупных музеях и лабораториях ВХНРЦ им. И. Э. Грабаря или ВНИИРа, в НИИ Природного и культурного наследия накопился огромный визуальный материал по результатам экспертиз (коллекции рентгенограмм, исследований в УФ и ИК лучах спектра и др.), не часто и не полно публикуемых в научных сборниках, было бы большим подспорьем для музейных сотрудников опубликовать такие материалы в экранном варианте. Ведь научные сборники выпускаются небольшими тиражами и не всем доступны. Например, в нашу факультетскую лабораторию обращаются за консультациями сотрудники музеев и коллекционеры. Поэтому мы собираем такие материалы и планируем разместить их на своем веб-сайте, но для масштабной работы этого, конечно, недостаточно.

Еще одна музейная проблема, которая становится объектом интенсивной, но не всегда успешной экранной интерпретации — научная реставрация. Спорным, если не опасным предприятием для сохранности произведений искусства могут стать некоторые публикации в Интернете. Так, например, здесь можно найти по-своему интересные и содержательные материалы по реставрации иконописи. Например, статья С. П. Рябушинского «Заметки о реставрации икон» опубликованная на сайте Московского иконописного центра «Русская икона» (<http://www.rusicon.ru/>), материал «Реставрация иконы» из книги Кравченко А. С., Уткина А. П. «Икона». Москва. 1993. <http://www.restavratsiya.htm> и другие подобные работы. Однако, наряду с традиционными рецептами реставрации в Интернете предлагаются достаточно рискованные операции. Например, расчистка икон «на огонь» или винным спиртом, укрепление желтковой эмульсией и другие весьма спорные методы. Такие рецепты чаще всего в Интернете ищут непрофессионалы, которые (не дай Бог!) могут попробовать их использовать на практике. Отсутствие научных комментариев и иллюстраций еще более усугубляет опасность подобной информации. На страницах российских сайтов не хватает материалов об этических аспектах реставрации, таких как, например, уже исчезнувшая из Интернета работа Чезаре Бранди *Conservation-restoration Ethics and the problem of Modern Art*. Мало здесь и грамотно интерпретированных технологических сведений таких как, например, визуальные материалы по класси-

ческой технологии живописи или процессе реставрации живописи, размещенные на сайте Института искусств в Миннеаполисе (<http://www.artsmia.org/restoration-online/>).

В данной сфере музейной деятельности наиболее перспективными представляются публикации информации о научных открытиях реставраторов, о результатах внедрения новых технологий. Среди отечественных презентаций реставрационных мастерских, пожалуй, наиболее инновационным выглядит сайт Русского музея, который предлагает информацию о новостях реставрации (не дублируя при этом издаваемые каждый год отчеты ГРМ), новых технологиях. Сайт ВХНРЦ (Всероссийского художественного научно-реставрационного центра) им. И. Э. Грабаря (<http://www.libfl.ru/koi/ifla/grab/grab.htm>) весьма скупно характеризует свои успехи. На сайте Государственного научно-исследовательского института реставрации : (<http://www.gosniir.ru>) можно найти публикации этого института. Новые технологии научной реставрации очень внушительно представляет сайт лаборатории Флорентийского университета и галереи Уффици *Laboratorio Comunicazioni & Immagini* (<http://lci.det.unifi.it/>). В частности здесь можно получить впечатляющую наглядную информацию о возможностях цифровых технологий в реставрации. Методологию цифрового восстановления произведений можно считать на сегодняшний день важнейшим достижением экранных технологий. Цифровое восстановление произведения искусства избавляет реставратора от сложной работы по созданию макета реставрации. Как бы ни старался реставратор, в макете чрезвычайно сложно создать картину идентичную разрушенной. Для исполнения экспериментальных вариантов реставратор должен затратить неимоверное количество времени на выполнение реставрационных чертежей. В реставрационных мастерских, располагающих цифровыми технологиями, отпала необходимость создавать дорогостоящие модели, их с успехом заменяют симулякры — цифровые копии реставрируемых памятников, виртуальные объекты. Процесс имитации, испытания и обсуждения границ реставрационного вмешательства может быть осуществлен в экранном пространстве как своего рода репетиция будущего реставрационного процесса. Причем, на виртуальной модели можно безболезненно для реального объекта проводить любые эксперименты, также как в медицине виртуальная реальность используется в процессе обучения мануальной технике ведения операций. С помощью подобной технологии (цифровых фотографий и Macromedia FLASH MX PRO) мы попробовали два года назад на сайте факультета показать процесс создания гравюры.

Наиболее широко метод реконструкций сегодня используется в виртуальной реставрации архитектурных объектов. Компьютерные технологии дают возможность реконструкции и увлекательного показа даже таких мрачных архитектурных объектов как спальня Павла I в Михайловском замке, воссозданная сотрудниками ГРМ или дома Ипатьева в Екатеринбурге, на диске созданном в музее Уральской архитектурно-художественной академии.

Музейная архитектура в Екатеринбурге постепенно становится актуальной экранной проблемой. В созданном недавно по инициативе Екатеринбургского Управления культуры проекте музейной перспективы Екатеринбурга магистральной идеей стала логика встраивания создаваемых по данному проекту сооружений в городской культурный и природный ландшафт. Виртуальные технологии, использованные авторами проекта, позволили им добиться максимальной реализации этой установки задолго до начала реального строительства, что делает проект пространственно и идеологически обоснованным.

В первом тестовом задании по курсу музееведения, я обычно задаю студентам вопрос: «Что вы коллекционировали в детстве и какой музей из этого можно создать?» В разделе «экспозиционно-выставочная работа» я предлагаю создать экспозицию такого музея. Далее предлагаю разработать структуру его менеджмента и маркетинга. И, если раньше студенты могли представить свой проект только в виде письменного тематико-экспозиционного плана, чертежа, описания и схемы менеджмента, то сегодня они вполне могут создать собственный виртуальный музей. Многие студенты еще до начала курса музееведения умеют пользоваться проектными и сайтостроительными программами. В Интернете можно найти много примеров хороших, плохих и средних сайтов. Например, авторы «Музея будущего» обобщают на страницах этого сайта собственный успешный практический опыт и размещают рейтинг музейных сайтов. Привычка молодых людей к разного рода виртуальным симулякрам играет двоякую роль. С одной стороны она, конечно, создает привычку к суррогату культуры, но вместе с тем формирует эрудицию, которая становится основой интереса к реальному факту или предмету. Экранные средства в какой-то мере позволяют любому желающему создать собственный музей, в том смысле как его назвал Д. Пресьюзи «собрание фетишей». Например, во времена всеобщего увлечения образом Масяни в Интернете был музей Масяни, куда корреспонденты сайта отправляли свои рисунки и другие «экспонаты». Любители систематизировать и интерпретировать свои увлечения или просто блистать эрудици-

ей прекрасно реализуют себя в Экранном пространстве для общего блага. Однако, очевидно, что в рамках способа взаимодействия «человек—машина», обязателен зазор между человеком и киберпространством. Образы виртуальной реальности в музее, не являясь основной матрицей его деятельности, а применяемые в качестве научно-вспомогательного материала, позволяют выйти на новый более продуктивный уровень просветительской и научной работы. Кроме того, современное искусство активно осваивает экранные технологии и музеи его коллекционирующие неизбежно должны их использовать. Таким образом, экран как полифункциональный инструмент в музее сегодня весьма полезен и перспективен.

Примечания

¹ Derrida J. Donner les temps. I. La Fausse monnaie. — Paris, 1991.

² <http://www.gif.ru/afisha/ya-mashina/>

³ Microsoft Art Gallery, 1993.

М. Ю. Гладких

Вопросы методического обеспечения информационно-образовательного центра «Русский музей: виртуальный филиал»

Современную цивилизацию сегодня невозможно представить вне экранной культуры, приобретающей все большее распространение в связи с возможностями современных средств массовой коммуникации, развитием и внедрением новейших компьютерных технологий в сферу культуры и образования. Являясь показателем социокультурного прогресса, экранная культура обеспечивает принципиально новый способ коммуникации и трансляции информации, что в свою очередь влияет на изменение картины мира, видения человека. Все это заставляет по-новому взглянуть на деятельность художественного музея как социального института культуры, пересмотреть формы и методы его работы в условиях экранной культуры. При этом необходимо учитывать два основных момента, а именно потребности нового информационного общества и особенности передачи информации посредством компьютерных технологий.